

Video Pembelajaran *Wondershare Filmora* Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan

Mutiara Putty Padmasari¹, Sukian Wilujeng², Pramita Laksitarahmi Isrianto³

¹ Department Biology Education, Faculty of Language and Science, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

*Email : mutiarapadma6@gmail.com, wsukian@gmail.com,
pramitasetiawan_fbs@uwks.ac.id

Abstract

In the 21st century technological advances can support the improvement of the learning process. By utilizing existing technology, teachers need to pay attention to aspects of learning media in supporting the learning process. This research is an R&D (Research and Development) development research which aims to produce appropriate and feasible development of natural science teaching materials (IPA) in junior high schools according to the validation results of material experts, media experts and student responses. Students become interested in studying and understanding the material provided.

This development research leads to the ADDIE development model which consists of five stages in research, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The technique of using data uses student response questionnaires. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive analysis techniques.

Keywords: Development, Learning Videos, ADDIE, *Filmora*

Article History: Received 05 July 2022; Received in revised form 09 July 2022;
Accepted 19 August 2022; Available online 02 September 2022. Ver: Pre-Press

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu hal yang sangat fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang menyeluruh dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup manusia itu sendiri. Pendidikan memiliki arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat melangsungkan kehidupan dan upaya dalam membentuk pribadi individu yang lebih mandiri serta membuat perubahan baik dalam

pengetahuan dan tingkah laku. Menurut UU No.20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada abad 21 kemajuan teknologi dapat menunjang perbaikan proses

pembelajaran. Karena pada dasarnya teknologi memiliki manfaat untuk kebaikan manusia, kemajuan dari teknologi juga dapat dijadikan tantangan manusia untuk dapat meningkatkan dalam bidang kehidupan (Priankalia, Arwanda et al. 2020). Proses pembelajaran saat ini tengah dilaksanakan secara *daring* (dalam jaringan) karena kondisi darurat pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*). Pemerintah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19). Dalam surat tersebut tertuang bahwa Kemendikbud menghimbau agar dilaksanakan proses belajar dari rumah (BDR). Kondisi ini tentu membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi terganggu, sehingga guru harus mengandalkan teknologi sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada guru dapat memperhatikan beberapa aspek, yakni metode pembelajaran yang akan diterapkan serta media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Agar proses interaksi komunikasi serta edukasi antara guru dan siswa berjalan secara tepat guna maka digunakan media pembelajaran untuk merangsang inisiatif, minat, perasaan, serta perhatian siswa. Adapun video dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran yang disajikan melalui internet.

Dengan adanya video dapat memvisualisasikan secara konkret suatu gagasan atau konsep. (Rahmat. 2012) menyatakan video pembelajaran merupakan alternatif media pembelajaran elektronik yang memuat wawasan dan pengetahuan mengenai teori dan penerapan

materi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Riyana. 2012) media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio visual yang memuat pesan pembelajaran baik yang berisi gagasan, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk mempermudah pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada guru IPA SMP Widya Darma Surabaya, pembelajaran IPA secara daring yang selama ini dilakukan hanya terbatas pada teks dalam menyampaikan materi tanpa video yang memvisualisasikan konsep-konsep secara konkret. Kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan membuat siswa memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) saat guru memberikan tes soal.

Dengan demikian penelitian perlu memperhatikan media pembelajaran pada materi perkembangbiakan tumbuhan. Pada materi ini perlu disajikan bagaimana proses perkembangbiakan terhadap tumbuhan secara konkret, sehingga siswa mampu memahami bagaimana proses perkembangbiakan tumbuhan dengan mudah. Solusi yang peneliti ajukan yaitu dengan mengembangkan media video pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora*.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka penulis berinisiatif untuk melaksanakan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Wondershare Filmora* Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan** ”. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran menggunakan *Wonderhare Filmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan dalam pembelajaran

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Penelitian ini ditujukan kepada siswa SMP Widya Darma Surabaya Kelas IX semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (R & D)* yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk. Produk yang dimaksud yaitu media video pembelajaran yang menggunakan *Wondershare Filmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Prosedur Penelitian

Berikut tahapan *Research and Development (R & D)* dengan model ADDIE yaitu: 1. Analisis (*Analyze*), 2. Perancangan (*Design*), 3. Pengembangan (*Development*), 4. Implementasi (*Implementation*), 5. Evaluasi (*Evaluation*).

A. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis berisikan tahapan awal dalam mengamati dan menganalisis permasalahan yang sedang berlangsung di lapangan. Observasi dilaksanakan di kelas IX SMP Widya Darma Surabaya. Tahapan analisis meliputi analisis kurikulum, analisis peserta didik, serta analisis materi.

B. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahapan membuat rancangan penelitian yang akan dilakukan. Pada tahap ini dilakukan

perancangan produk yang akan dikembangkan dalam bentuk media video menggunakan *Wondershare Filmora* yang dicocokkan dengan materi perkembangbiakan pada tumbuhan. Desain produk meliputi bentuk media, desain gambar tampilan, desain karakter, dan warna terkait konten media. Rancangan isi materi pada media video pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan produksi atau pembuatan sebuah media video pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora*.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan untuk dilakukan uji coba di lapangan. Produk yang telah divalidasi maka selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah itu, media yang telah diperbaiki dan dinyatakan valid siap digunakan dalam uji coba penelitian.

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk menilai kualitas proses dan produk media yang dikembangkan, serta mengetahui pengaruh dari produk media yang digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi yang digunakan meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan sebagai dasar untuk memperbaiki produk media dan proses selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media video pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* diujicobakan kepada 17 siswa SMP Widya Darma Surabaya kelas IX. Penelitian dilakukan di Bulan Desember yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Media video pembelajaran menggunakan *Filmora* memuat tentang mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Perbaikan). Berikut penjabaran pengembangan media video pembelajaran menggunakan *Filmora*:

A. *Analysis* (Analisis)

Hasil analisis awal yang dilakukan di SMP Widya Darma Surabaya :

- Guru memerlukan media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa selama kegiatan pembelajaran secara *daring* (dalam jaringan).
- Penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan praktis serta menarik minat belajar siswa.
- Media video pembelajaran yang dikembangkan yang dapat menarik

minat belajar siswa dan mudah digunakan siswa belajar dari rumah.

Pada tahap analisis ini kemudian dilakukan evaluasi, berdasarkan analisis tersebut maka peneliti akan mengembangkan video pembelajaran perkembangbiakan pada tumbuhan menggunakan *Filmora*. Video pembelajaran tersebut dipakai untuk mengatasi permasalahan yang ada dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Video pembelajaran ini pun diharapkan dapat membuat siswa terbantu dalam belajar secara mandiri di rumah selama kegiatan pembelajaran *daring* (dalam jaringan). Video pembelajaran diproduksi menggunakan perangkat lunak *Filmora* yang diharapkan dapat menampilkan materi dalam bentuk video yang lebih menarik dan banyak animasi sehingga siswa tertarik untuk belajar.

B. *Design* (Desain)

Tahap desain yaitu merancang konsep produk. Pada tahap ini dilakukan perancangan media video pembelajaran yang sesuai dengan format video pembelajaran. Video pembelajaran dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami.

C. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan media mulai dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap design. Pembuatan media video pembelajaran dimulai dari penyusunan materi, perancangan media sampai tahap editing video pembelajaran. Pada tahap pengembangan terdiri dari tiga tahapan

yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi.

Hasil produk media yang sudah dikembangkan kemudian dilakukan pemeriksaan secara keseluruhan baik dari segi materi, penulisan, kebahasaan, kesesuaian latar background, serta audio. Setelah itu hasil produk media diubah dengan format MP4. Selanjutnya hasil produk media video pembelajaran menggunakan *Filmora* ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi materi bertujuan menilai ketepatan dan kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku disekolah. Adapun nilai hasil perhitungan validasi oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perhitungan Hasil Validasi materi

Ahli Materi	Aspek		
	Kesesuaian materi	Isi materi	Ketepatan bahasa
Ahli 1	18	18	19
Ahli 2	19	19	19
Skor maksimal	20	20	20
Presentase	92,5 %	92,5 %	95%
Rata-rata	93,3%		

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli materi, penilaian video pembelajaran dikatakan sangat layak untuk diimplementasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 93,3% tanpa adanya revisi materi.

Setelah melakukan validasi pada materi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validasi (menguji kelayakan)

pada media yang dikembangkan. Adapun aspek yang dinilai dalam pengujian validasi ini yaitu meliputi tampilan pada media, isi media dan kemudahan dalam penggunaan media. Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan, masukan, serta saran untuk memperbaiki kualitas media. Adapun nilai hasil perhitungan validasi oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.2 Perhitungan Hasil Validasi Media

Ahli Media	Aspek		
	Tampilan	Isi	Penggunaan
Ahli 1	32	20	35
Ahli 2	34	20	30
Skor maksimal	35	20	35
Presentase	92,85	100%	93%
Rata-rata	95,3%		

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli media, penilaian video pembelajaran dikatakan sangat layak untuk diimplementasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 95,3% Dari hasil perolehan nilai diatas adapun saran dan simpulan yang diberikan oleh para ahli yaitu cukup bagus.

D. Implementation (Penerapan)

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah media video pembelajaran direvisi dengan baik yaitu melakukan implementasi kepada siswa dengan media video pembelajaran menggunakan *Filmora* dalam pembelajaran. Implementasi dilakukan di SMP Widya Darma Surabaya pada tanggal 1 Desember 2020.

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap kemenarikan media video pembelajaran menggunakan *Filmora* yang telah dikembangkan dengan cara memberikan angket kepada siswa.

Penilaian video pembelajaran pada uji coba lapangan diketahui bahwa pada aspek kemenarikan media video pembelajaran masuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata skor 81,17% dari penilaian tersebut menunjukkan bahwa setiap aspek video pembelajaran layak digunakan untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media video pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan SMP Widya Darma Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* pada materi perkembangbiakan tumbuhan dikatakan sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil kelayakan materi menunjukkan dalam kategori sangat layak dengan nilai rata-rata sebesar 93,3%. Hasil kelayakan media menunjukkan dalam kategori sangat layak dengan nilai rata-rata sebesar 95,3%. Serta penilaian respon siswa terhadap kemenarikan video diperoleh rata-rata skor 81,17% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan *Filmora* sebagai media pembelajaran pada materi perkembangbiakan tumbuhan adalah sebagai berikut:

- Materi pada video pembelajaran IPA dapat dikembangkan lebih

luas dengan menambahkan kompetensi dasar yang lain.

- Waktu yang diperlukan untuk penelitian dan pengembangan sebaiknya diperpanjang, mulai dari tahap analisis hingga tahap evaluasi produk agar produk yang dihasilkan dapat optimal.
- Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian eksperimen ataupun penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kurniawati, W. Isnaeni, N.R. Dewi. 2013 *“Implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Moral”*
- Arcadius Benawa. 2010 *.”Peran Media Komunikasi Dalam Pembentukan Karakter Intelektual Di Dunia Pendidikan”*
- Ardian Asyhari dan Helda Silvi.2016. *“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu”*
- Budi Purwanti. 2015. *“Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure”*
- Elsa Puji Juwita, Dasim Budimansyah, Siti Nurbayani. *“Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa SMA Negeri 5 Bandung”*
- Haryanto, 2012. dalam artikel *“pengertian pendidikan menurut para ahli”* <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/> diakses pada tanggal 25 agustus 2020
- Ilham Prisgunanto, *“Pengaruh Sosial Media Terhadap Tingkat*

- Kepercayaan Bergaul Siswa” (Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik Vol. 19 No. 2, Agustus 2015)*
- Jean Piaget, 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Gramedia.
- M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, “*Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan Science-Edutainment”*
- Nova Bagus Akbar, “*Pengembangan Media Video Pada Mata Pelajaran Fotografi Untuk Siswa Kelas X-XI Ekstrakurikuler Fix It Di Sma Negeri 2 Lamongan Nova Bagus Akbar”*
- Nozi Opra Agustian, Asrizal, dan Zuhendri Kamus. 2013., “*Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB Pada Konsep Termodinamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA”*
- Nurul Hidayat. 2013. , “*Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akutansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo”*
- Priankalia Arwanda, Sony Irianto, Ana Andriani: *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*
- Puspita, A. (2015). *Pola Asuh Ibu Bekerja Dalam Memberikan Motivasi Belajar Kepada Anak (Studi Deskriptif Analisis Di Sma Negeri 3 Cimahi)*
- Rossi dan Breidle 1966. Dalam Sanjaya (2008:204) *Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sari, B. K. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*.
- Tejo Nurseto, “*Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik” (Jurnal Ekonomi & Pendidikan)*
- Tito Siswanto, “*Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Usaha Pemasaran Usaha Kecil Menengah”*